

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR IS.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR ISTILAH.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN.....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 APLIKASI PEMBELAJARAN.....	5
2.2 PENGERTIAN JENAZAH.....	5
2.3 PENGURUSAN JENAZAH.....	5
A. MEMANDIKAN JENAZAH.....	5
B. MENGKAFANI JENAZAH.....	7
C. MENYALATKAN JENAZAH.....	9
D. MENGUBURKAN JENAZAH.....	10
2.4 AUGMENTED REALITY.....	11
2.5 UNITY.....	11
2.6 VUFORIA.....	12
2.7 BLENDER.....	12
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	
3.1 GAMBARAN UMUM SISTEM.....	13
3.1.1 ARSITEKTUR SISTEM.....	13
3.2 KEBUTUHAN SISTEM.....	13
3.2.1 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	13
3.2.2 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS.....	14
3.3 FLOWCHART SISTEM.....	14
3.4 SOFTWARE REQUIREMENT SPESIFICATION.....	15
3.4.1 USE CASE DIAGRAM.....	15
3.4.2 ACTIVITY DIAGRAM.....	16
3.4.3 SEQUENCE DIAGRAM.....	18
3.4.4 DEPLOYMENT DIAGRAM.....	19
3.4.5 CLASS DIAGRAM.....	19
3.5 PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	20
3.6 HIGH LEVEL DESIGN.....	21
3.6.1 IDENTIFYING DATA ELEMENT.....	22
3.6.2 IDENTIFYING OBJECTS.....	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	
4.1 IMPLEMENTASI APLIKASI.....	24
4.2 IMPLEMENTASI TAMPILAN ANTARMUKA.....	24
4.2.1 IMPLEMENTASI MARKER DAN AIGMENTED REALITY.....	25

4.3	STUCTUR KODE.....	27
4.4	PENGUJIAN APLIKASI.....	28
4.4.1	TUJUAN APLIKASI.....	28
4.4.2	KEBUTUHAN PENGUJIAN.....	28
4.4.3	PENGUJIAN.....	29
4.4.3.1	PENGUJIAN ALPHA.....	29
4.4.3.2	PENGUJIAN BETA.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	KESIMPULAN.....	41
5.2	SARAN.....	41